

Технологія підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування

У статті представлено теоретичне обґрунтування технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування. Технологія розглядається як цілісність її структурних компонентів: концептуальної основи, змістовно-цільової та процесуальної частин. Вихідним положенням технології є розуміння сутності навчально-ігрового проектування як особистісно орієнтованого інтерактивного методу, спрямованого на ефективну підготовку майбутніх фахівців до інноваційної діяльності та розвиток творчих здібностей особистості.

Ключові слова: педагогічна технологія, підготовка до інноваційної педагогічної діяльності, навчально-ігрове проектування

В статье представлено теоретическое обоснование технологии подготовки будущих учителей к инновационной деятельности средствами научно-игрового проектирования. Технология рассматривается как целостность ее структурных компонентов: концептуальной основы, содержательно-целевой и процессуальной частей. Исходным положением технологии является понимание сущности учебно-игрового проектирования как личностно ориентированного интерактивного метода, направленного на эффективную подготовку будущих специалистов к инновационной деятельности и развитие творческих способностей личности.

Ключевые слова: педагогическая технология, подготовка к инновационной педагогической деятельности, учебно-игровое проектирование

The article deals with the theoretical grounds of the technology of future teachers' training to innovative activity by means of playing projecting. The technology is viewed as the unity of its structural components: the conceptual basis, content-purpose and procedure parts. The initial position of the technology is the understanding of the essence of the playing projecting as the person-based interactive method, which is directed to the effective future teachers' training to innovative activity and the developing of the person's creative activity.

Key words: pedagogical technology, teachers' training to innovative activity, playing projecting

Постановка проблеми. Останнім часом у вищих педагогічних навчальних закладах активно ведеться пошук ефективних засобів підготовки майбутніх учителів до інноваційної педагогічної діяльності. Вирішення наявних протиріч у сучасній системі освіти вимагає розвитку у педагогів творчих, пізнавальних, дослідницьких здібностей, уміння виділяти педагогічні проблеми, прогнозувати шляхи їх розв'язання та експериментальної перевірки. Попри всю значимість традиційних форм та методів, вони не забезпечують у повній мірі діяльність суб'єктів професійної підготовки відповідно до вимог сучасної системи освіти. Розробка та впровадження нових методів, засобів і технологій навчального процесу спрямовані на створення умов, які забезпечують включення майбутніх фахівців в інноваційну діяльність на ранніх стадіях їх підготовки, які за своєю сутністю відтворюють інноваційну діяльність. Серед засобів, які за своєю сутністю відтворюють інноваційну діяльність, все більшої популярності набуває навчально-ігрове проектування. Воно є новою технологією, яка здатна забезпечити розвиток вищезазначених умінь, здібностей, навичок та якостей, а також активізує потреби студентів у самоактуалізації та самовдосконаленні.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. У науковій педагогічній літературі активно досліджуються інноваційні педагогічні технології (І.М. Дичківська, І.М. Богданова, О.А. Дубасенюк, Є.С. Полат, М.В. Кларін, Г.К. Селевко та ін.), збільшився спектр досліджень підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності (Н.І. Клокар, В.О. Сластьонін, О.І. Шапран, Т.М. Демиденко, І.В. Гавриш, Л.О. Петриченко, Л.А. Машкіна та ін.), розробляються ігрові технології навчання (В.Я. Платов, П.М. Щербань, А.П. Панфілова, М.І. Воровка, С.А. Мухіна, А.Б. Соловйова та ін.), технологія проектного навчання (Є.С. Полат, В.В. Докучаєва, І.А. Колеснікова, М.П. Горчакова-Сибірська, О.М. Пехота, С.О. Сисоєва та ін.). Ігрове проектування є, поки що, малодослідженою

дидактичною технологією у педагогіці вищої школи (О.В. Горелій, Н.В. Кічук, Т.В. Качеровська та ін.). Аналіз психолого-педагогічної літератури з питань навчально-ігрового проектування свідчить про відсутність системних досліджень, ґрунтовних розробок технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

Формулювання цілей статті. Метою нашої статті є теоретичне обґрунтування технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування.

Виклад основного матеріалу. Сучасні дослідники констатують той факт, що в тлумаченні та вживанні поняття „педагогічна технологія” існують певні розбіжності. Проте, спільним у більшості визначень є спрямованість педагогічної технології на поліпшення, вдосконалення навчально-виховного процесу для отримання високих результатів навчання та розвитку. І.М. Дичківська зазначає, що педагогічну технологію можна розглядати по-різному, але головне в ній – це „розроблення, деталізація інструментальних аспектів педагогічного процесу” [1: 66].

Більшість дослідників зазначає, що педагогічна технологія в освітній практиці існує на трьох рівнях: загальнопедагогічному (характеризує цілісний освітній процес у даному регіоні, навчальному закладі на певному ступені навчання чи виховання); предметно-методичному (педагогічна технологія використовується як окрема методика, як сукупність методів і засобів реалізації певного змісту навчання і виховання в межах даного предмета, класу, діяльності вчителя); локальному (модульному) рівні (технологія окремих видів діяльності, формування понять, засвоєння нових знань, технологія самостійної роботи та ін.) [2: 10; 1: 67; 3: 11].

Педагогічна технологія функціонує як цілісність певних структурних компонентів. Г.К. Селевко виділяє такі складові у структурі педагогічної технології:

- 1) концептуальна основа;
- 2) змістова частина навчання (цілі навчання – загальні і конкретні, зміст навчального матеріалу);
- 3) процесуальна частина – технологічний процес (організація навчального процесу, методи і форми навчальної діяльності школярів, методи і форми роботи вчителя, діяльність учителя з керування процесом засвоєння матеріалу, діагностика навчального процесу) [4: 17].

Відповідно до загальноприйнятої структури педагогічної технології в технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігровому проектуванні ми виділяємо концептуальну основу, змістовно-цільову та процесуальну частини.

Концептуальна основа технології. Включення майбутніх учителів у процес навчально-ігрового проектування відбувається за рахунок суб'єктивного досвіду життєдіяльності, набутого студентами під час навчання, в умовах соціокультурного оточення, у процесі сприйняття та розуміння оточуючого світу. У навчально-ігровій діяльності студент стає активним суб'єктом свого розвитку, навчання відповідно до своїх пізнавальних інтересів, індивідуальних потреб та вибору. Навчально-ігрове проектування спрямоване на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, яку вони виконують упродовж визначеного часового відрізка. Викладач виступає консультантом, радником, керівником навчального проекту. У процесі реалізації даної технології розвивається творче мислення, яке є основою інноваційної педагогічної діяльності, комунікативні та дослідницькі здібності майбутніх учителів. Технологія передбачає розв'язання студентами або групою студентів певної проблеми з використанням методів проблемного, розвиваючого навчання, а також інтегрування знань, умінь з різних галузей науки, що забезпечує пошукову, конструкторську діяльність студента. Такий підхід сприяє формуванню готовності до інноваційної педагогічної діяльності, розвиває критичність мислення, вміння пов'язати теоретичні знання з практичною діяльністю.

В основі технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування лежать принципи, які визначаються її цілями та завданнями.

Метою технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування є формування цілісної системи компонентів готовності до інноваційної діяльності.

Завдання технології:

1. Розвиток позитивної мотивації до нових підходів у навчально-виховному процесі, потреб пізнання нового, засвоєння нововведень, взаємодії, самовдосконалення та самореалізації (мотиваційний компонент готовності до інноваційної діяльності).
2. Засвоєння дослідницьких прийомів збору необхідної інформації, її аналізу, систематизації, вироблення умінь розробки гіпотези, аргументації власної точки зору на проблему, умінь робити висновки, самостійно здобувати необхідні знання, застосовувати їх для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань; формувати комунікативні здібності, навички взаємодії у процесі роботи над проектами (когнітивно-операційний компонент готовності до інноваційної діяльності).
3. Розвиток творчого, альтернативного мислення, умінь знаходити нестандартні рішення педагогічних задач, висловлювати оригінальні ідеї, створювати нововведення (креативний компонент готовності до інноваційної діяльності).
4. Вироблення у студентів умінь оцінки результатів своєї діяльності та діяльності інших і відповідно до цього коригувати свої подальші дії (рефлексивно-оцінювальний компонент готовності до інноваційної діяльності).

До принципів навчально-ігрового проектування ми відносимо наступні:

- 1.) принцип прогнозування, який виходить із самої природи проектування, що орієнтована на майбутній стан об'єкта;
- 2.) принцип поетапної діяльності, що відображається в проходженні всіх етапів навчально-ігрового проектування, де кожен наступний крок ґрунтується на попередньому;
- 3.) принцип зворотного зв'язку означає виконання рефлексивних дій на кожному етапі навчально-ігрового проектування, що дозволяє отримати інформацію про результативність процесу та відповідно до цього коригувати дії;
- 4.) принцип продуктивності спрямований на отримання конкретного результату у вигляді продукту, що має прикладне значення;
- 5.) принцип мотиваційної підготовленості стосується індивідуального бажання учасників ігрового проекту зробити максимум можливого для його розробки та презентації;
- 6.) принцип партнерства, який передбачає взаємну повагу викладача та студентів, а також визнання кожним учасником проекту рівноправ'я позицій в системі суб'єкт-суб'єктних відносин, незалежно від рольового статусу учасників;
- 7.) принцип групової взаємодії базується на довірі учасників ігрового проекту один до одного, взаєморозуміння та підтримці, а також набутті комунікативних навичок;
- 8.) принцип особистісного включення дозволяє учасникам ігрового проекту особисто пережити набуті знання, вміння та навички, які стають їх власним досвідом. [5: 39-42; 6: 30-32; 7].

Зміст технології навчально-ігрового проектування полягає у засвоєнні студентами сутності, специфіки інноваційної діяльності та педагогічного проектування у процесі створення та представлення навчально-ігрових проектів. У ході навчально-ігрового проектування майбутні вчителі знайомляться з його сутністю, структурою, основними етапами, набувають умінь та навичок проектування педагогічних ситуацій, процесів, технологій. У процесі створення навчально-ігрових проектів відбувається розвиток творчих, дослідницьких здібностей, педагогічної рефлексії, умінь самостійної роботи, групової, колективної взаємодії, прагнення до пошуку нових ефективних засобів, методів, форм вирішення педагогічних задач. Засвоєння основних форм та методів навчально-ігрового проектування спрямоване на створення, представлення, захист та оцінювання ігрового проекту, що сприятиме формуванню основних компонентів готовності до інноваційної діяльності. У процесі навчально-ігрового проектування студенти знайомляться з класифікацією навчальних ігрових проектів, їх видами, створюють власні проекти, що спрямовані на формування готовності до інноваційної діяльності.

Тематика ігрового проекту пропонується викладачем відповідно до навчальних програм, проте ініціатива може походити і від студентів. Теми проектів повинні бути

спрямовані на вирішення актуальних, практичних питань, що вимагають актуалізації та інтеграції знань студентів із різних предметів, творчого підходу до процесу проектування, реалізації дослідницьких, комунікативних здібностей. Разом з тим поставлена проблема повинна мати статус навчальної, спираючись на попередній досвід студента, а також бути достатньо складною, щоб здійснити пошук невідомої інформації для її вирішення.

Одним з завдань педагогіки вищої школи, як зазначає А.М. Алексюк, є трансформація проблемної ситуації в статус навчальної проблеми. Проблема повинна становити інтерес для студента, бути сприйнятою ним, щоб почати її розв'язання. Це має місце лише тоді, коли поставлена проблема спирається на наявні знання студента, і водночас він розуміє, що їх не достатньо для її вирішення [8: 426-428].

В ігрових проектах між учасниками розподіляються визначені ролі, обумовлені характером і змістом проекту. Це можуть бути як вигадані, так і реальні особистості, розігруються ситуації, які вигадують учасники проекту. Ступінь творчості в ігрових проектах дуже високий. Творчий процес характеризується прагненням студентів знайти науково обгрунтоване вирішення педагогічних задач, що досягається через їх навчально-дослідну діяльність, самостійну пошукову роботу, педагогічне спілкування, спрямованість на досягнення позитивних результатів, потреби в самоаналізі та самооцінці.

Основні вимоги, які висуваються до організації проектної технології наступні:

- 1) наявність значущої у дослідницькому, творчому плані проблеми, що потребує інтегрованих знань, дослідницького пошуку для її розв'язання;
- 2) практична, теоретична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів;
- 3) самостійна (індивідуальна, парна, групова) діяльність студентів;
- 4) структурування змістової частини проекту (з фіксуванням поетапних результатів);
- 5) визначення кінцевих цілей проектної діяльності;
- 6) використання дослідницьких методів: постановка проблеми, досліджуваних завдань, що виходять з неї, висунення гіпотези їх розв'язання, визначення методів дослідження, оформлення кінцевих результатів, аналіз результатів, корекція, висновки [9: 152; 2: 81; 10: 68].

Зважаючи на сутність та етапи навчально-ігрового проектування вважаємо, що вище названі вимоги стосуються і організації нашої технології.

Процес підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності відбувається поетапно (І етап – мотиваційний, II етап – когнітивно-операційний, III етап – рефлексивно-оцінювальний). Навчально-ігрове проектування теж має алгоритм здійснення (підготовчий етап, етап розробки ігрового проекту, етап представлення проекту та післяпроектний етап). Зважаючи на це, процес підготовки студентів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування проходить певні етапи:

I етап – підготовчий. На цьому етапі студенти вчаться виділяти педагогічні проблеми, аналізують проблемні ситуації, визначають мету проекту, основні задачі; відбувається актуалізація та усвідомлення мотивів участі у майбутньому проекті; вибирається форма представлення кінцевого продукту проектної діяльності. На даному етапі учасники створюють проектні групи, розподіляють ролі. Тут реалізується аналітична функція навчально-ігрового проектування.

II етап – дослідницький. Здійснюється пошук методів та форм вирішення поставлених задач, виробляється концепція проекту, аналізується та обробляється проектна інформація. На другому етапі реалізуються такі функції як дослідницька, перетворююча, прогностична, конструктивна. У студентів формуються уміння та навички аналізу, порівняння, співставлення, аналогії, синтезу.

III етап – заключний. Студенти презентують та захищають ігровий проект, аналізують досягнення мети та вирішення поставлених задач, участь кожного студента у проекті. Важливим на даному етапі є самооцінка студентами своєї проектної діяльності, а також діяльності членів проектної групи. На третьому етапі реалізуються контрольна-оцінювальна та рефлексивна функція навчально-ігрового проектування.

У процесі підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності здійснюється вибір оптимального типу навчально-ігрового проекту з урахуванням навчальної програми певної дисципліни. Узагальнюючи різні підходи до класифікацій навчально-педагогічних

ігор та педагогічних проєктів, беручи до уваги мету і задачі навчально-ігрового проєктування, ми розробили класифікацію навчально-ігрових проєктів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

Було виділено п'ять критеріїв, згідно з якими проводилась класифікація навчально-ігрових проєктів: за навчальною спрямованістю (акцент на формування мотиваційного компоненту готовності до інноваційної діяльності, когнітивно-операційного, креативного, рефлексивного компоненту, змішані), за формою (проєкт-концепція, проєкт-педагогічна технологія, проєкт-сценарій, проєкт-дидактичний засіб, проєкт-навчальна програма, проєкт-конференція), за предметно-змістовною галуззю (монопроєкт, міжпредметний проєкт), за кількістю учасників (парні, групові), за тривалістю (короткотривалий, середньої тривалості, довготривалий).

Процес навчально-ігрового проєктування проходить при успішному оволодінні студентами провідними формами та методами даної технології. До форм навчально-ігрового проєктування ми відносимо інструктаж, групову, парну та індивідуальну роботу над проєктом, консультації, ділову гру, презентацію, демонстрацію, аукціон проєктів тощо. Методи навчально-ігрового проєктування класифікуються відповідно до етапів ігрового проєкту: декомпозиційні (евристична бесіда, лекція-дискусія, проблемна лекція, формулювання задач, метод конференції ідей, мозкова атака тощо), трансформаційні (інтерв'ю, бесіда, аналіз існуючих рішень, метод морфологічної карти тощо), конвергентні методи (захист проєкту, оціночні методи, аналіз досягнень тощо). Оптимальне поєднання запропонованих форм та методів на основних етапах ігрового проєкту забезпечує реалізацію його цілей та результат процесу навчально-ігрового проєктування – підготовку майбутніх учителів до інноваційної діяльності.

На всіх етапах навчально-ігрового проєктування відбувається взаємодія викладача та студентів. Дослідження свідчать, що студенти, які навчаються у співробітництві, вчаться використовувати стратегії вищого рівня, краще вмотивовані до навчальної діяльності і здатні навчатися шляхом розв'язання проблем у процесі спільної діяльності [11: 47].

Досліджуючи специфіку взаємодії викладача та студентів на основних етапах навчально-ігрового проєктування, Т.В. Качеровська визначає основні педагогічні умови реалізації їх спільної діяльності: 1) здійснення спільної діяльності відповідно до дидактичного циклу навчально-ігрового проєктування (визначення проблеми та переведення її у статус навчальної, трансформація проблеми та пошук шляхів її вирішення, усвідомлення досвіду розв'язання проблеми та виконання дії, що сприяє формуванню практичних навичок учасників проєктування); 2) врахування чисельності студентів академічної групи та їх розподіл у підгрупах; 3) створення комфортних умов роботи у підгрупах; 4) врахування індивідуально-психологічних властивостей студентів; 5) застосування рефлексії для підтримки зворотного зв'язку зі студентами про хід і результати навчальної діяльності; 6) надання студентам управлінських функцій під час організації та в процесі оцінювання проєктування [11: 55].

Узагальнення досліджень О.М. Пехоти, Т.В. Качеровської, І.А. Колесникової, М.П. Горчакової-Сибірської та ін. з питань взаємодії викладача та студентів у процесі проєктування дало змогу визначити і конкретизувати зміст роботи викладача та студентів на основних етапах навчально-ігрового проєктування (див. табл. 1).

Таблиця 1

Зміст роботи викладача та студентів у процесі навчально-ігрового проєктування

№ п/п	Етапи діяльності	Зміст діяльності
1	Підготовчий етап Аналіз проблемних ситуацій, вибір теми проєкту та постановка проблеми, визначення мети проєкту	Студенти: аналіз, обговорення, пропозиції, припущення; Викладач: постановка проблемних питань, допомога у визначенні проблеми, мети та завдань проєкту.
2	Створення творчих груп, визначення рольового	Студенти: обговорення, дискусія, пропозиції; Викладач: оголошення задуму, створення мотивації,

	статусу	корекція.
3	Вибір засобів досягнення мети, складання програми дій	Студенти: обговорення, дискусія, пошук інформації, вироблення стратегії дій щодо вирішення проблеми; Викладач: установлює критерії оцінки процесу і результату, коректує, висуває ідеї та пропозиції.
4	Прогнозування майбутніх результатів	Студенти: обирають форму представлення ігрового проекту, висловлюють думки щодо кінцевого результату ігрового проекту; Викладач: консультує, визначає часові межі роботи над проектом.
5	Дослідницький етап Пошук інформації, її аналіз та обробка	Студенти: формування навичок та набуття умінь діалогічного, монологічного мовлення, спостереження, робота з літературою, аудіювання, анкетування, складання діаграм, графіків, образних моделей тощо, аналіз інформації; Викладач: розробляє цикл занять з метою набуття та розвитку необхідних умінь та навичок, спостерігає, коректує, консультує.
6	Оформлення результатів проектної діяльності	Студенти: обговорюють результати пошуку та обробки інформації, оформлюють кінцевий продукт проектної діяльності, деталі його представлення; Викладач: спостерігає, дає поради.
7	Підготовка до презентації ігрового проекту	Студенти: домовляються про порядок представлення проекту. Викладач: розвиває у студентів навички, необхідні для презентації.
8	Заключний етап Презентація та захист ігрового проекту	Студенти: презентують, захищають ігровий проект; Викладач: спостерігає, робить нотатки.
9	Аналіз і обговорення результатів діяльності, оцінювання	Студенти, викладачі, експертна група беруть участь у колективному обговоренні проекту, оцінюють досягнення мети та завдань проекту.

Уявлення про зміст спільної діяльності викладача та студентів на основних етапах навчально-ігрового проектування дозволяє коректувати дії обох сторін, визначитись з алгоритмом роботи у проекті, організувати ігровий проект на належному рівні.

Важливою є оцінка ігрового проекту, як результату проектувальної діяльності студентів. Оцінювання дозволяє визначити ефективність ігрового проекту, його недоліки, внести корективи. Необхідно здійснювати як поточний, так і підсумковий контроль навчання студентів у ході проектування. При розробці критеріїв оцінювання ігрових проектів необхідно враховувати вимоги, що ставлять у загальній дидактиці до контролю знань студентів. Вважаємо, що вони стосуються і контролю навчальної діяльності студентів у процесі навчально-ігрового проектування. Цими вимогами є: об'єктивність, систематичність, обґрунтованість оцінок, індивідуальний та диференційований підхід до оцінки знань, всебічність та оптимальність, професійна спрямованість [12: 147-148]. Для адекватної оцінки ігрового проекту розробляються як внутрішні, так і зовнішні критерії. Внутрішню оцінку проекту здійснює викладач – керівник проекту. Відбувається також і самооцінка власної діяльності студентів у ході навчально-ігрового проектування.

При проведенні зовнішньої оцінки проекту враховується його тематика, умови проведення. Експертна рада формується зі студентів та викладачів і оцінює проект за певними критеріями (параметрами). С.О. Сисоєва виділила наступні параметри зовнішньої оцінки проекту:

- значущість і актуальність висунутих проблем, адекватність досліджуваних тематиці;
- коректність використання методів дослідження і методів обробки одержаних результатів;
- активність кожного учасника проекту;

- колективний характер прийняття рішень;
- характер спілкування і взаємодопомоги між учасниками проекту;
- необхідна і достатня глибина занурення у проблему, використання знань з інших галузей;
- доказовість прийнятих рішень, уміння аргументувати свої висновки;
- естетичне оформлення результатів проекту;
- уміння відповідати на запитання опонентів, лаконічність і доказовість відповідей кожного члена групи [13].

Зовнішня оцінка проекту (експертиза) здійснюється іншими викладачами кафедри. За виконаний проект студенти отримують певну кількість балів (рейтингова оцінка). Рейтингова оцінка складається з оцінки викладача, самооцінки студентів та середньої оцінки експертів. Для зручності оцінювання результатів навчально-ігрового проектування використовується бланк рейтингової оцінки ігрового проекту, в якому рейтингова оцінка складається з самооцінки, оцінки викладача та оцінки експертної групи за такими критеріями: значущість та практична придатність розробленого ігрового проекту; повнота реалізації проектної задуми (досягнення мети проекту, вирішення завдань); наукова обґрунтованість ігрового проекту; активність кожного члена проекту відповідно до його індивідуальних можливостей та рольового статусу; колективний характер прийнятих рішень; культура спілкування, мовлення, якість презентації проекту; глибина занурення у проблему, використання знань з інших галузей навчальних дисциплін; уміння доказувати прийняті рішення і аргументувати висновки, давати відповіді на запитання опонентів, лаконічність і доказовість відповідей кожного члена групи; художньо-технічне оформлення проекту.

Для здійснення якісного контролю використовуються спеціальні опитувальники, які розробляються за тестовою методикою відповідно до змісту проекту. На початку роботи над проектом дані опитувальники використовуються для виявлення рівня знань студентів про галузь, з якої буде розроблений відповідний ігровий проект. Після завершення роботи над проектом студентам пропонуються ті самі опитувальники і порівнюється результат.

У ході виконання ігрового проектування необхідно здійснювати поточний контроль навчальної діяльності студентів. Для цього викладач застосовує різні форми оцінювання: щотижневі опитування (weekly reviews), бланки для опитування (check lists), вільні твори (free compositions), відповіді на запитання, тестування тощо. За допомогою поточного контролю викладач отримує інформацію про те, чи оволодівають студенти новими знаннями, чи успішно виконується робота над ігровим проектом, які аспекти самостійної роботи необхідно покращити, чи завершиться проект своєчасно, чи досягне група запланованої мети.

З метою обміну інформацією між різними групами учасників навчально-ігрового проектування використовується така форма як перехресна дискусія, у ході якої студенти отримують інформацію про те, над чим працюють інші учасники ігрового проекту. Учасники навчально-ігрового проектування мають бути обізнані зі змістом всього проекту. Для контролю знань студентів за змістом проекту використовуються спеціально розроблені бланки з основними фактами (fact sheets) [11: 157].

Зважаючи на специфіку ігрової та проектної діяльності вважаємо, що процес підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування буде ефективним за таких організаційно-педагогічних умов: 1) впровадження спецкурсу „Основи підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності” у процес професійної підготовки майбутніх учителів, 2) розробка системи навчально-ігрових проектів у відповідності до тематики навчальних дисциплін та дидактичних цілей, 3) психолого-методична підготовленість викладача, 4) дотримання послідовності основних етапів навчально-ігрового проектування, 5) партнерська взаємодія викладача та студентів у процесі навчально-ігрового проектування.

Всі вище викладені положення дають змогу представити технологію підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування графічно (див. рис. 1).

Технологія підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності засобами навчально-ігрового проектування

Організаційно-педагогічні умови: 1) впровадження спецкурсу „Основи підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності” у процес професійної підготовки майбутніх учителів, 2) розробка системи навчально-ігрових проектів у відповідності до тематики навчальних дисциплін та дидактичних цілей, 3) психолого-методична підготовленість викладача, 4) дотримання послідовності основних етапів навчально-ігрового проектування, 5) партнерська взаємодія викладача та студентів у процесі навчально-ігрового проектування.



Висновки і перспективи подальших досліджень. Представлена технологія спрямована на поетапну підготовку майбутніх учителів до інноваційної діяльності, на формування її компонентів за допомогою навчально-ігрового проектування. Ефективність технології забезпечується єдністю її складових – концептуальної, змістовно-цільової та процесуальної частин. Системоутворюючим компонентом цієї технології є мета, що співвідноситься з результатом на основі зворотного зв'язку. Методи та форми даної технології сприяють формуванню та розвитку мотиваційного, когнітивно-операційного, креативного та рефлексивно-оцінювального компонентів готовності до інноваційної діяльності. Важливим фактором досягнення поставлених цілей та завдань навчально-ігрового проектування є взаємодія викладача та студентів. Успішна взаємодія сприятиме ефективному вирішенню поставлених цілей та завдань технології.

Подальшими перспективами нашого дослідження є практична апробація технології підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності та розробка спецкурсу „Основи підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності”.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дичківська І.М. Основи педагогічної інноватики: Навчальний посібник. – Рівне: РДГУ, 2001. – 233 с.
2. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н.П. Наволокова. – Х.: Вид.група „Основа”, 2009. – 176 с.
3. Освітні інноваційні технології у процесі викладання навчальних дисциплін / За ред. О.А. Дубасенюк: Зб. наук.-метод. праць. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2004. – 261 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
5. Колесникова И.А., Горчакова-Сибирская М.П. Педагогическое проектирование: учеб.пособие для высш.учеб.заведений. – М.: Издательский центр „Академия”, 2008. – 288 с.
6. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В.А.Сластенина, И.А.Колесниковой. – 3-е изд., испр. – М.: Издательский центр „Академия”, 2008. – 368 с.
7. Сисоєва С.О. Підготовка вчителя до формування творчої особистості учня. – К.: Поліграфкнига, 1996. – 406 с.
8. Алексюк А.М. Педагогіка вищої освіти України. Історія. Теорія. – К.: Либідь, 1998. – 558 с.
9. Освітні технології: Навч.-метод. посібник / О.М.Пехота, А.З.Кіктенко, О.М.Любарська та ін., за заг. ред. О.М.Пехоти. – К.: А.С.К., 2001. – 256 с.
10. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; Под ред. Е.С.Полат. – М.: Издательский центр „Академия”, 2001. – 272 с.
11. Качеровська Т.В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. – Одеса, 2005. – 206 с.
12. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. / З.Н. Курлянд, Р.І. Хмельюк, А.В. Семенова та ін.; За ред. З.Н. Курлянд. – К.: Вища школа, 2005. – 399 с.
13. Сисоєва С.О. Особистісно орієнтовані педагогічні технології: метод проектів // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2002. – Вип. 1(2). – С. 69-79